

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'une joueuse ait rassemblé ses 8 perles. Les autres vérifient alors le collier : Si les 8 perles sont enfilées dans l'ordre indiqué sur la carte Princesse, la joueuse reçoit la couronne et devient la princesse des perles !

Mise en place des piles

- Le jeu fonctionne avec 2 piles 1,5 V de type LR03 – AAA – UM4 (non fournies).
- La mise en place et le remplacement des piles sont à réaliser impérativement par un adulte.
- Le logement des piles se trouve sous le module en forme de cœur.
- Ôter les vis à l'aide d'un cruciforme et ouvrir le couvercle.
- Mettre les piles en place en respectant le sens de polarité gravé dans le compartiment.
- Refermer le couvercle, puis placer l'interrupteur sur la position « ON » (MARCHE).
- L'interrupteur permet, si nécessaire, d'éteindre le module électronique (« OFF »).

Normes générales sur l'utilisation des piles

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Retirer les piles usagées de l'appareil.
- Ne jamais mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- La recharge des accumulateurs est à réaliser par un adulte.
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche.
Ne pas oublier d'emporter le jouet.
- Toujours ramener les piles usagées dans un centre de tri.

© Disney · www.disney.com
© 2004 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · 5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs · B.P. 60159 · F-60159 Méru Cedex

Disney
PRINCESS

Le Trésor des Princesses Perlen Prinzessin Princess Magical Treasures Game La Princesa de las Perlas Princess Bijoux



Ravensburger

Le trésor des princesses

Retrouvez vite les huit perles pour faire votre collier !

Jeux Ravensburger® n° 21 011 4

Une chasse aux perles pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu : 1 module électronique en forme de cœur
32 perles (8 dans chacune des 4 couleurs)
1 couronne
4 coffrets à trésors
4 cordons en silicone (colliers)
4 fermoirs
1 plateau de jeu
4 cartes Princesse



F

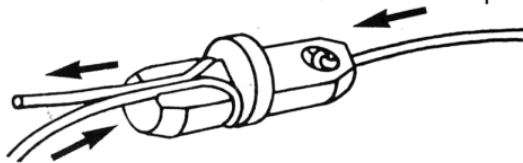
Les quatre magnifiques princesses de Disney : Blanche-Neige, Aurore, Belle et Cendrillon, se préparent pour le grand bal. Oh, mais... il manque encore un bijou pour aller avec la robe ! Un collier avec de nombreuses perles de couleur conviendrait parfaitement ! Qui enfilera la première un collier de perles pour sa princesse ?

Le but du jeu consiste à enfiler la première un collier de 8 perles.

Préparation

Commencer par insérer les piles dans le module électronique, comme indiqué en fin de règle, puis placer l'interrupteur sur « ON ».

Chaque joueuse reçoit un collier (un cordon) et un fermoir correspondant. Avant la première partie, nouer les fermoirs sur le collier, comme indiqué sur l'illustration :



Chaque joueuse choisit une des 4 cartes Princesse et la pose devant elle sur la table. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte. Les perles sont triées par couleur et placées dans les 4 coffrets à trésors. (Chaque coffret contient donc 8 perles d'une couleur.) Les coffrets sont ensuite bien mélangés et disposés sur les emplacements correspondants du plateau, si bien que personne ne sait plus où se trouve chaque coffret rempli de perles jaunes, bleues, violettes ou roses. La couronne et le cœur électronique sont posés au milieu de la table. La partie peut commencer !

Deux variantes

Les cartes Princesse sont imprimées recto verso, offrant ainsi 2 variantes de jeu : D'un côté est représenté un collier composé de 8 perles de différentes couleurs. Le but du jeu consiste alors à enfiler un collier de perles correspondant exactement au dessin de la carte (**variante 1**).

De l'autre côté de la carte n'est représentée qu'une perle. Dans cette variante plus simple, il s'agit de retrouver les 8 perles de cette couleur. Exemple : Si tu as choisi la carte Cendrillon, tu dois retrouver les 8 perles bleues (**variante 2**).

Déroulement du jeu

Commencez par choisir une variante ; l'important est que vous suiviez toutes la même ! Si vous avez choisi la variante 1, placez votre carte devant vous, de manière à voir le collier de perles colorées. Vous devez maintenant trouver les 8 perles, l'une après l'autre, exactement dans l'ordre indiqué sur votre carte.

Si vous avez choisi la variante 2, placez la carte de manière à voir la perle seule. Vous devez alors trouver les 8 perles de cette couleur.

Quand vient son tour, la joueuse appuie sur le bouton à la base du cœur ; celui-ci indique alors l'action qu'elle peut effectuer :



« **Prends une perle** » = Choisis le coffret dans lequel tu penses trouver la bonne perle. Ouvre-le et prends une perle. Si elle est de la bonne couleur, tu peux l'enfiler sur ton collier. Si ce n'est pas la couleur de perle que tu cherches, montre-la à toutes les joueuses, remets-la dans le coffret et referme-le.



« **Regarde dans un coffret** » = Choisis un coffret, prends-le et regarde à l'intérieur, sans le montrer aux autres. Puis remets le coffret à sa place.



« **Tourne le plateau** » = Tourne le plateau d'un quart de tour dans n'importe quel sens.



« **Intervertis les coffrets** » = Intervertis la place de deux coffrets.



« **Couronne** » = Mets la couronne sur ta tête et choisis une action : Regarder dans un coffret ? Intervertir deux coffrets ? Tourner le plateau ? Prendre une perle ? Mais attention : choisis uniquement de prendre une perle si tu es sûre de trouver la bonne ! Si tu ouvres le mauvais coffret, tu devras passer ton prochain tour ! Tu peux garder la couronne jusqu'à ce que le symbole « Couronne » s'allume pour une autre joueuse.